

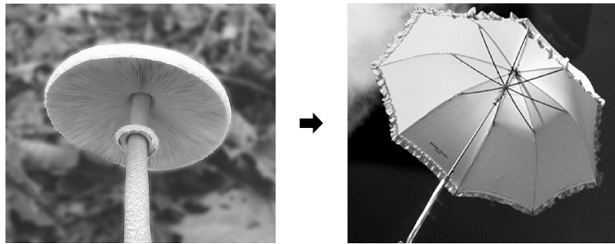
제 4 교시

직업탐구 영역(디자인 일반)

성명		수험 번호																	
----	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하십시오.
- 문제지에 성명과 수험 번호를 정확히 써 넣으시오.
- 답안지에 성명과 수험 번호를 써 넣고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하십시오.
- 과목을 선택한 순서대로 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란에서부터 차례대로 표시하십시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하십시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.

1. 그림과 같이 조형원리를 응용하여 디자인한 사례를 <보기>에서 모두 고른 것은?

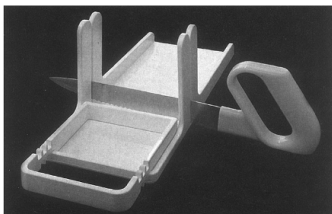


<보 기>

- ㄱ. 연어의 모양을 관찰하고 유선형의 보트를 디자인하였다.
- ㄴ. 단풍나무 씨앗의 모양을 보고 베드민턴 공을 디자인하였다.
- ㄷ. 은행나무를 재료로 튼튼하고 안전한 흔들의자를 디자인하였다.
- ㄹ. 별집 구조를 관찰하여 어린이용 조립식 블록쌓기 장난감을 디자인하였다.

- ① ㄱ, ㄷ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ
④ ㄱ, ㄴ, ㄹ ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

2. 그림과 내용에서 알 수 있는 현대 디자인의 특징을 갖는 국가는? [3점]



- 경험주의와 향토주의라는 새로운 경향을 낳았다.
- 새로운 디자인, 공예 전통의 존중, 자연주의 등이 특징이다.
- 대표적 디자이너로는 할드(Hald, E.), 율린(Juhlin) 등이 있다.

- ① 독일 ② 스웨덴 ③ 프랑스
④ 핀란드 ⑤ 이탈리아

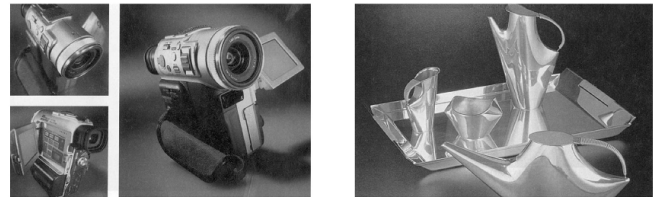
3. 제품 디자이너의 책임과 역할로 바른 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]

<보 기>

- ㄱ. 제품의 품질을 높이기 위해 금형을 제작한다.
- ㄴ. 제품 마케팅을 위해 상품의 기획 과정에 참여한다.
- ㄷ. 제품 폐기 시 분리, 분해 및 재활용이 쉽도록 한다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ
④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

4. 그림 (가)는 소형 LCD 캠코더이고, (나)는 기하학적 형태의 주전자 세트이다. (가)와 (나)에서 강조한 디자인의 조건을 바르게 짝지은 것은?



(가)

(나)

(가)

(나)

- | | |
|--------|------|
| ① 경제성 | 기능성 |
| ② 경제성 | 심미성 |
| ③ 독창성 | 심미성 |
| ④ 독창성 | 합목적성 |
| ⑤ 합목적성 | 기능성 |

5. 그림과 같은 디자인 분야에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

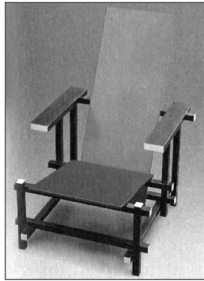
- ㄱ. 구매를 촉진하는 심미성을 가져야 한다.
- ㄴ. 상품 정보 전달과 보호 기능을 가져야 한다.
- ㄷ. 인간과 환경에 대한 문제까지 고려하여 디자인한다.
- ㄹ. 시장 경쟁력 확보를 위한 상품의 성능을 개발해야 한다.

- ① ㄱ, ㄷ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

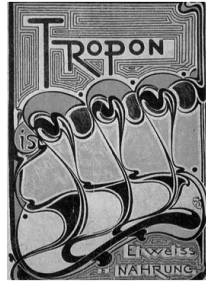
6. 그림 (가)~(다)에 관련된 디자인 운동의 특성을 <보기>에서 골라 바르게 짝지은 것은?



(가)



(나)



(다)

<보 기>

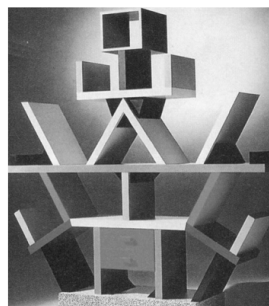
- ㄱ. 인습적인 전통 예술에 반대하고 반 철학적이며, 물질 문명을 찬미한 운동이다.
 ㄴ. 기존의 순수 미술에서 탈피하여 실용적이고 대중적인 응용 미술을 추구한 운동이다.
 ㄷ. 네덜란드에서 시작된 조형운동으로 인공적이며 수학적인 비례에 따라 색상과 조형을 적용한 기하학적 추상 미술 운동이다.

	(가)	(나)	(다)
①	ㄱ	ㄴ	ㄷ
②	ㄱ	ㄷ	ㄴ
③	ㄴ	ㄱ	ㄷ
④	ㄴ	ㄷ	ㄱ
⑤	ㄷ	ㄱ	ㄴ

7. 그림 (가)는 백남준의 비디오 아트이고, (나)는 쏿사스(Sottsass, E.)의 가구 디자인이다. 작품에 나타난 공통적인 조형 요소를 <보기>에서 고른 것은? [3점]



(가)



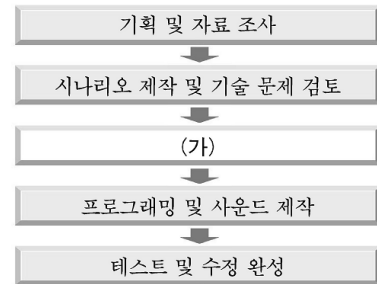
(나)

<보 기>

- ㄱ. 강렬한 이미지의 영상과 율동적인 선의 미가 강하다.
 ㄴ. 좌우 대칭 구조로서 유사한 요소를 반복 배치하였다.
 ㄷ. 형태와 비례를 중심으로 조화로운 통일감을 강조하였다.
 ㄹ. 양재와 선재로 구성된 조형물로서 현대적인 세련미가 넘친다.

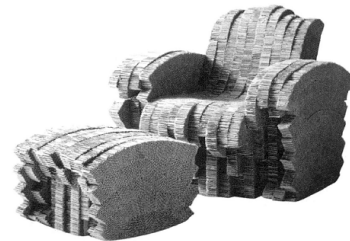
① ㄱ, ㄴ	② ㄱ, ㄷ	③ ㄴ, ㄷ
④ ㄴ, ㄹ	⑤ ㄷ, ㄹ	

8. 그림은 게임 디자인의 일반적인 제작 과정이다. (가)에 해당하는 제작 단계의 내용으로 가장 적절한 것은?



- ① 배경 및 캐릭터 디자인
 ② 동화 작업 및 디지털 편집
 ③ 아이템 설정 및 게임의 시연
 ④ 동영상 및 게임 시뮬레이션 제작
 ⑤ 애니메이션 상호작용의 기획 및 연출

9. 그림은 건축가 프랭크 게리(Frank, G.)의 골판지 의자이다. 이와 같은 디자인의 내용으로 옳지 않은 것은?



- ① 자원 절약의 제품으로 그린(green)디자인이라고도 한다.
 ② 가공이 쉽고 안전하며 사용상 친근감을 주도록 디자인하였다.
 ③ 대량 생산을 위한 재료로서 내구성과 사용의 효율성을 높였다.
 ④ 친환경 자재를 사용하여 오염 물질의 배출을 줄이려고 노력하였다.
 ⑤ 삶의 질을 향상시키기 위해 사회적 가치와 인간적 가치를 고려하였다.

10. 그림은 최근 사용하고 있는 오천원권 지폐이다.



대화의 내용을 보고 바르게 설명한 학생을 모두 고른 것은?

- 선생님 : 오늘은 새로 발행된 오천원권 지폐 디자인의 구성 요소에 대하여 이야기해 봅시다.
 영 수 : 사용된 내용적 요소로는 로고타이프, 보더라인 등이 있습니다.
 철 수 : 기계에 의한 활판인쇄, 서체의 선택, 레이아웃 등을 지칭하는 구성 요소가 있습니다.
 영 회 : 인물과 배경 이미지 등의 일러스트레이션 구성 요소도 있습니다.

① 영수	② 철수	③ 영수, 영회
④ 철수, 영회	⑤ 영수, 철수, 영회	

11. 그림과 내용에서 나타나는 공예 기법에 대한 설명으로 알맞은 것은? [3점]



- 대모, 칠화, 나전 등의 기법을 이용하기도 한다.
- 색상, 향기, 광택 등 자연스러운 재질감이 특징이다.
- 이 재료는 열전도성이 낮아 만지면 따뜻하게 느껴진다.
- 열과 힘을 가하면 원래 재료의 형태를 굽히거나 펴 수 있고 비틀 수도 있다.

- ① 발색제로는 주로 금속 산화물과 광물질을 사용한다.
- ② 판금, 주금, 조금 등의 기법을 활용하여 제작할 수 있다.
- ③ 수공조각, 선반성형, 판과 각재의 짜임, 합성 등을 할 수 있다.
- ④ 자르기, 늘리기와 함께 옷칠과 칠보 등으로 색상을 넣기도 한다.
- ⑤ 점토로 소성을 이용해 만들며 식기나 장식용품으로 많이 활용한다.

12. 다음은 디자인 개발 회의의 대화 내용이다. 디자인 특성으로 강조된 것을 <보기>에서 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 제품의 소형화 ㄴ. 제품 기능의 다양화
- ㄷ. 버튼의 손쉬운 조작 ㄹ. 액정 화면 문자 크기의 확대

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

13. 그림은 제품 디자인의 분야별 목적이다. 바른 것을 고른 것은?

제품 디자인 분야	목 적
(가) 산업기기	자원의 개발과 생산성 향상에 기여한다.
(나) 주방기기	주방의 합리적 설계와 식생활 향상에 기여한다.
(다) 운송기기	개인과 집단 간의 소통 문제와 물리적 거리를 극복한다.
(라) 가전기기	삶의 질 향상 및 자연환경과 인간 문명의 조화를 추구한다.

- ① (가), (나) ② (가), (다) ③ (나), (다)
- ④ (나), (라) ⑤ (다), (라)

14. 그림은 환경 디자인의 사례로서 도시에 설치하는 버스 정류장이다. 여기에서 고려해야 할 디자인 요소를 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 편리한 환승을 위한 버스노선을 기획한다.
- ㄴ. 시설물의 설치와 관리가 용이하도록 고려한다.
- ㄷ. 버스 정류장을 이용하는 사람들의 수를 고려한다.
- ㄹ. 도시 건축 및 조경 등 주변의 환경과 어울리도록 한다.

- ① ㄱ, ㄷ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄹ
- ④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

15. 그림 (가)와 설명 (나)에 해당하는 디자인의 목표를 바르게 짝지은 것은?



(가)

시장의 중요성을 인식한 산업계는 상품의 기능성, 편리성, 안전성, 안락함, 형태와 질감, 색채, 무게 등 외형적 요소뿐만 아니라 인간공학 및 감성적 측면까지 제품의 총체적인 질을 고려하기에 이르렀다.

(나)

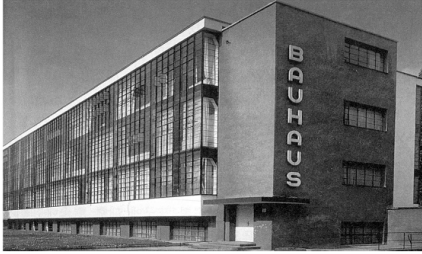
(가)

- ① 생산을 위한 디자인
- ② 생산을 위한 디자인
- ③ 판매를 위한 디자인
- ④ 판매를 위한 디자인
- ⑤ 소비자를 위한 디자인

(나)

- 판매를 위한 디자인
- 소비자를 위한 디자인
- 생산을 위한 디자인
- 소비자를 위한 디자인
- 판매를 위한 디자인

16. 다음은 그로피우스(Gropius, W.)가 디자인한 바우하우스 건물의 그림과 설립 배경이다. 이 시기의 내용으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



- 정부가 지원을 중단해서 테소(Dessau) 시립대학으로 재출발하였다.
- 바우하우스의 진보적인 조형 교육에 관심을 보인 시장의 제안으로 설립하였다.
- 수공 생산에서 대량 생산용 원형을 제작하는 일종의 생산 시험소로 전환하였다.

<보 기>

- ㄱ. 교육의 중심 인물인 이텐(Itten, J.)의 조형의 기본 원리는 이상적이고 진보적이었다.
- ㄴ. 바이어(Bayer, H.)는 타이포그래피와 그래픽 디자인을 교과목으로 채택하고, 전시 디자인이라는 새로운 개념을 도입하였다.
- ㄷ. 대량생산용 모형 제작 실습에서 만든 것을 제조 회사에 판매하거나, 특허를 빌려주고 사용료를 받는 방법도 개발하였다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ
④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

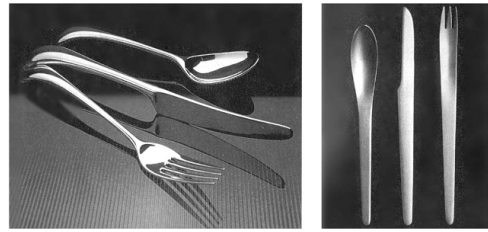
17. 다음 그림과 대화에서 알 수 있는 공예 기법으로 가장 알맞은 것은?



- 선생님 : 오늘 수업은 도자기를 만들어 보는 시간입니다. 어떤 도자기를 만들 것인가 이야기해 보세요.
- 학 생 : 저는 손잡이가 없는 찻잔을 만들겠습니다. 왜냐하면 표면이 여러 가지 모양으로 뚫려 있어 멋이 있고, 두 겹이라 잔이 뜨거워지지도 않을 것 같아 제 마음에 꼭 들어서요.
- 선생님 : 좋은 생각이군요. 그 기법은 고려시대의 청자 향로에서도 볼 수 있지요.

- ① 귀얄기법 ② 상감기법 ③ 전사기법
④ 주물기법 ⑤ 투각기법

18. 그림에 나타난 형태에 대한 설명으로 바른 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 규칙적이며 단순하여 명쾌한 느낌을 준다.
- ㄴ. 자연적 형태보다 인공적 형태의 특징을 느끼게 한다.
- ㄷ. 수학적 법칙에 의한 뚜렷한 조형 질서를 가지고 있다.
- ㄹ. 자연 친화적이며 유기적인 형태로서 구상적 형태라고도 한다.

- ① ㄱ, ㄷ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄹ
④ ㄱ, ㄴ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ, ㄹ

19. 그림은 헤어 드라이어이다. 사용자의 편의성을 위하여 고려해야 할 디자인 요소로 적절하지 않은 것은? [3점]



- ① (가) 바람의 방향을 자유롭게 조절할 수 있도록 한다.
- ② (나) 손잡이를 펴고 접을 수 있도록 한다.
- ③ (다) 공기 흡입량을 조절할 수 있도록 한다.
- ④ (라) 보관하기 좋게 벽에 걸 수 있도록 한다.
- ⑤ (마) 기능에 맞는 버튼 형식과 모양이 되도록 한다.

20. 생활 속에서 나타나는 색채 현상으로 옳은 것을 <보기>에서 고른 것은?

<보 기>

- ㄱ. 비 오는 날 노란 우산이 파란 우산보다 눈에 잘 띈다.
- ㄴ. 푸른 풀밭의 주황색 꽃이 보라색 꽃보다 선명해 보인다.
- ㄷ. 한색은 부드럽고 멀게 느껴지며 난색은 밝고 가깝게 보인다.
- ㄹ. 같은 크기의 빨간 공과 흰 공 중에서 빨간 공이 더 크게 보인다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄷ ③ ㄴ, ㄷ
④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

* 확인 사항

- 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.